PlayStation
PAL
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
FOX
INTERACTIVE
ARGONAUT
PlayStation™

www.oldiesrising.com

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

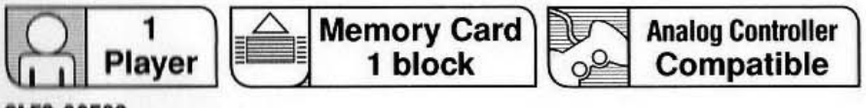
Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro "Hotline" se trouvent au dos de ce manuel.

©1997 Argonaut Software, Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Fox Interactive. Développé par Argonaut Software, Ltd.

www.oldiesrising.com



SLES-00593

CROC © Argonaut Software Ltd, 1997. Tous droits réservés. CROC et CROC Legends of the Gobbos sont des marques commerciales Argonaut Software Ltd, 1997. © 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

www.oldiesrising.com

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même qu le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

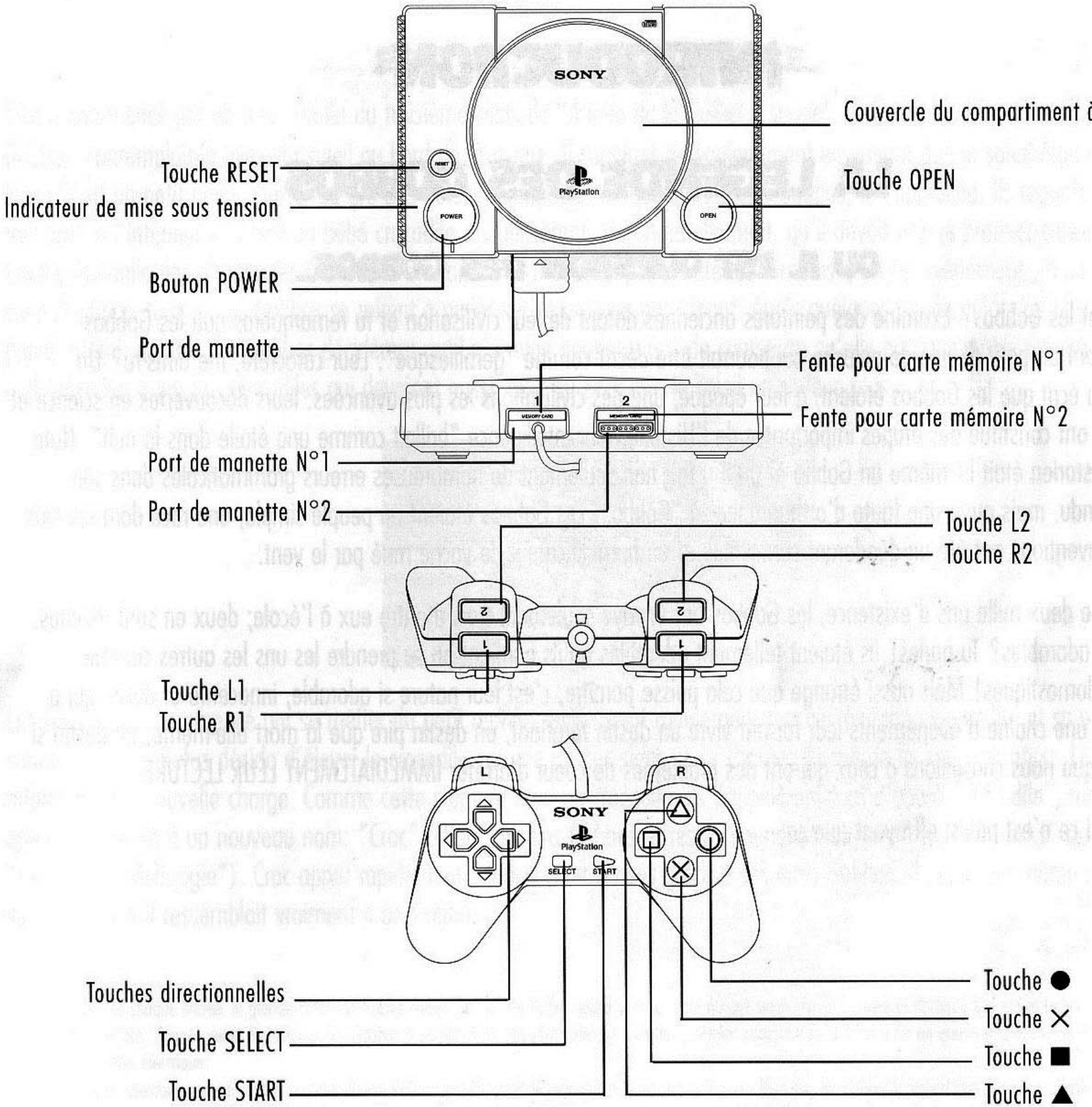
www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

TABLE DES MATIERES

Introduction 4
La légende des Gobbos 4
Où il est question des Gobbos... 4
Et d'un petit crocodile 5
Croc n'est plus un Gobbo 6
Quand les malheurs s'abattent sur la vallée Gobbo 7
Quand Croc part en mission 8
Démarrage du jeu 9
Menu principal 10
L'écran de la carte 12
Options 13
Sauvegarde et chargement d'une partie 14
Chargement d'une partie 15
Mots de passe 16
Quitter une partie 17
Contrôle de Croc 18
Mode Normal 19
Mode Singe 20
Mode nage 21
Manette analogique 21
Informations à l'écran 22
Structure du jeu 23
Score 24
Eléments interactifs 25
Les ennemis de Croc 28
Dantinis 28
Autres ennemis 28
Générique 29
Fox Interactive 29
Argonaut 29
Garantie Limitée Electronic Arts 31
Retour après la garantie 31

www.oldiesrising.com


SONY
PlayStation
POWER
OPEN
Couvercle du compartiment à
Touche RESET
Indicateur de mise sous tension
Touche OPEN
Bouton POWER
Port de manette
Fente pour carte mémoire N°1
Fente pour carte mémoire N°2
Port de manette N°1
Port de manette N°2
Touche L2
Touche R2
Touche L1
Touche R1
L
R
SONY
PlayStation
SELECT
START
Touches directionnelles
Touche SELECT
Touche START
Touche ●
Touche ×
Touche ■
Touche ▲

www.oldiesrising.com

INTRODUCTION

LA LEGENDE DES GOBBOS

OU IL EST QUESTION DES GOBBOS...

Qui étaient les Gobbos? Examine des peintures anciennes datant de leur civilisation et tu remarqueras que les Gobbos constituaient un petit peuple de peluche qui pourrait être décrit comme "gerbillesque". Leur caractère, me diras-tu? Un historien a écrit que les Gobbos étaient, à leur époque, une des civilisations les plus avancées: leurs découvertes en science et littérature ont constitué des étapes importantes de l'Histoire; leur intelligence "brillait comme une étoile dans la nuit". Note que cet historien était lui-même un Gobbo et qu'il a fait non seulement de nombreuses erreurs grammaticales dans son compte-rendu, mais aussi une faute d'orthographe à "Gobbo". Les Gobbos étaient un peuple simple, une race dont les plus grandes inventions ont été un déodorant comestible et un humidificateur de vache mué par le vent.

Sur plus de deux mille ans d'existence, les Gobbos ont envoyé seulement trois d'entre eux à l'école; deux en sont revenus. Etaient-ils adorables? Tu parles! Ils étaient tellement adorables qu'ils auraient pu se prendre les uns les autres comme animaux domestiques! Mais aussi étrange que cela puisse paraître, c'est leur nature si adorable, innocente et docile qui a déclenché une chaîne d'événements leur faisant vivre un destin terrifiant, un destin pire que la mort elle-même, un destin si effrayant que nous conseillons à ceux qui ont des problèmes de coeur d'arrêter IMMEDIATEMENT LEUR LECTURE...

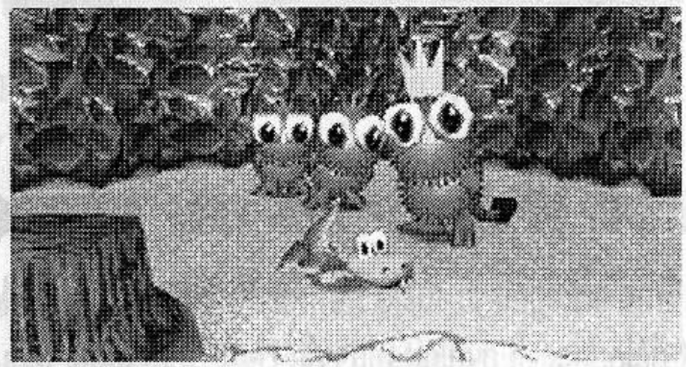
...même si ce n'est pas si effrayant que ça.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

ET D'UN PETIT CROCODILE...

Tout a commencé par un beau matin du troisième mois de l'Année de la Cuiller à soupe[1]. Le Roi Rufus l'Intolérant[2], maître de Gobbos, contemplait le lever du soleil au bord de la rivière. Il soupirait de soulagement en voyant que le soleil était revenu lorsqu'il vit un petit panier flotter au gré des flots. Accompagné de quelques sujets Gobbos, il s'approcha. Ils regardèrent avec méfiance à l'intérieur et virent un bébé crocodile. Ils pensèrent, tout naturellement, qu'il devait être le premier concurrent de la Course Annuelle des Minuscules Crocodiles en Panier. Ils n'avaient jamais été les témoins d'un tel événement , mais on ne connaît jamais tout, et les Gobbos se mirent à parier sur ce premier participant. Après quelques heures, alors qu'aucun autre panier n'était apparu, les Gobbos décidèrent qu'il n'y avait peut-être pas de course ou qu'elle avait peut-être été annulée la nuit précédente par des crocodiles qui devaient aussi avoir eu peur que le soleil ne se lève plus.



Les Gobbos ont commencé par se méfier du petit reptile, mais furent rapidement touchés par sa vulnérabilité et sa nature curieuse. Le Roi Rufus décida d'élever le crocodile comme un des siens et se chargea lui-même de son éducation. Les Gobbos adorèrent leur nouvelle charge. Comme cette créature était un crocodile, ils l'appelèrent tout d'abord "crocodile", mais quelqu'un pensa à un nouveau nom: "Croc". (Pour certains Gobbos, il resta cependant toujours "Mr. Fun Socks" ou encore "Choo Choo McBoogie"). Croc apprit rapidement beaucoup de choses grâce à ses amis Gobbos. Il parvenait même à les surprendre car il ressemblait vraiment à un Gobbo.

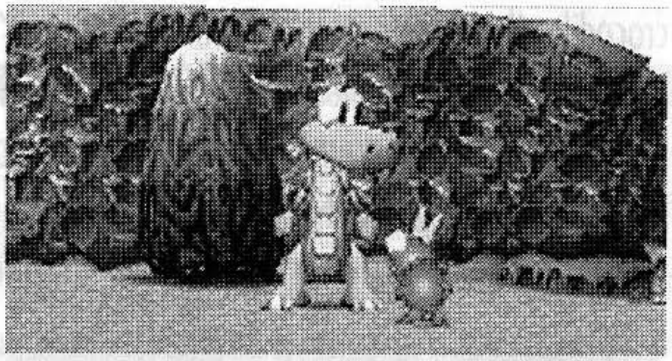
www.oldiesrising.com

1 Au début de chaque année, la grande Prêtresse Gobbo annoncait l'ustensile de cuisine sous le signe duquel serait placée l'année et déclarait que si Les Gobbos enlevaient leurs pantalons, l'année serait fructueuse. Les Gobbos prenaient cela très sérieusement, bien que certains commencèrent à remettre en question ce rituel durant l'année de l'Ouvre-Boîtes électrique.

2 Les peuples alentours avaient entendu parler du Roi Rufus l'Intolérant et le redoutaient pour son seul nom. Bien sûr, les Gobbos savaient que son nom complet était Roi Rufus Intolérant au Lactose et n'avait donc peur de lui seulement après qu'il ait englouti une grosse assiette de fromage.

www.oldiesrising.com

était capable de chanter l'hymne Gobbo en commençant par le début ou la fin et gagnait chaque concours de danse auquel il participait. En fait, le petit Croc ressemblait tellement à un Gobbo qu'il pensait en être un. Et ainsi, la Vallée Gobbo connut une période de grande joie. Croc se portait à merveille, le Roi Rufus était heureux et ses sujets ne s'étaient jamais autant amusés que depuis l'Année du Minuteur pour la Cuisson des Oeufs.



Croc grandit.

CROC N'EST PLUS UN GOBBO_

Lors d'une forte poussée de croissance, Croc atteignit la taille de trois Gobbos empilés les uns sur les autres. Il commença à manger comme un fou. Rien qu'au petit déjeuner, il avalait plus de cent cinquante seaux de pois. En marchant, il trébuchait accidentellement sur les bâtiments et bousculait les maisons. Le simple jeu d'envoi de pâtés avec des amis finissait inévitablement par des contusions et blessures multiples. Malgré les efforts de ses amis pour oublier ces incidents, Croc commença à ne plus se sentir chez lui dans la Vallée Gobbo.

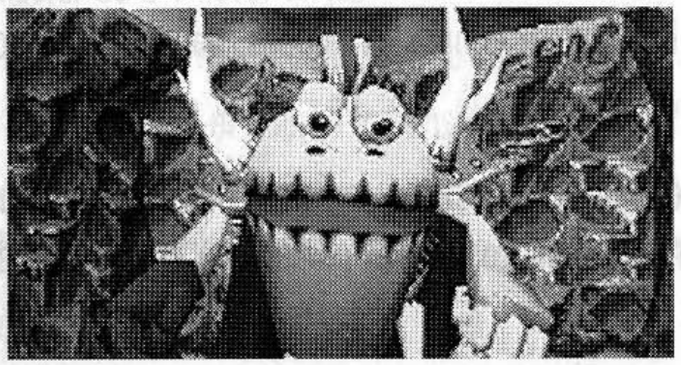
Juste lorsqu'il décida de remédier à cette situation, un Gobbo passa en courant et cria "Au secours! Les Dantinis arrivent!"

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

QUAND LES MALHEURS S'ABATTENT SUR LA VALLEE GOBBO

Les Gobbos avaient entendu de nombreuses histoires sur les Dantinis, une bande de vauriens connue dans tout le pays pour leurs incendies criminels, leurs pillages injustifiés et leurs voix merveilleuses[3].



Le pire, c'est qu'avec les Dantinis, le Baron Dante n'était jamais bien loin. Roi des Vauriens, le Baron Dante était plus fort qu'un millier de Dantinis et il nourrissait depuis longtemps une haine pour tout ce qui était Gobbo. Il avait vu les Gobbos et Croc vivre merveilleusement heureux et avait décidé que cette harmonie devait cesser. L'heure était venue de les faire souffrir

La Vallée regorgea de Dantinis. Ils capturèrent les Gobbos les uns après les autres et les mirent en cage. Dante surveillait les opérations et riait de son rire effroyable. Le Roi Rufus savait qu'il devait sauver Croc. Il donna un coup de queue dans le gong installé au centre du village: il sonna et appela Beany l'Oiseau. Celui-ci apparût immédiatement et le Roi Rufus lui demanda de mettre Croc en sécurité. Rufus regarda Croc, "Tu es notre seul espoir." Avant qu'il ne puisse répondre, Beany fit disparaître Croc dans une pluie magique d'étincelles alors que le Baron Dante saisissait le roi de sa poigne de fer.

[3] Le Club des Dantinis aurait gagné tous les concours de chant s'il n'avait pas été disqualifié pour avoir mangé les juges.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

QUAND CROC PART EN MISSION

Le Baron Dante avait envahi toute la Vallée Gobbo. Il utilisa ses pouvoirs magiques pour transformer toutes les êtres bons en créatures maléfiques. Les coccinelles, canards, lézards, poissons, chèvres devinrent d'horribles monstres. Le Baron Dante cacha les Gobbos sous la garde de Dantinis dans son tout nouveau royaume. S'il voulait railler ou briser quelqu'un, un mignon petit Gobbo ferait bien l'affaire maintenant. Pendant ce temps, les Gobbos, peuple très soudé, souffraient terriblement d'être séparés les uns des autres.

Le Baron Dante prit le Roi Rufus comme animal domestique, enfermé dans une cage à l'arrière de son château. Rufus était l'objet des railleries des Dantinis nuit et jour. Dans ces heures pénibles, il trouvait du réconfort en pensant que Croc, lui au moins, était hors de portée du Baron.

Pendant ce temps, Croc et Beany l'Oiseau observait leur patrie transformée par Dante en terrain de jeu. Beany dit à Croc qu'il devait agir, mais Croc restait perplexe. Que pouvait-il faire contre le Baron Dante? De toutes ses forces de petit oiseau, Beany le saisit par les bretelles de son sac à dos: "Tu représentes leur seule chance. Tu dois les aider! Sais-tu ce que c'est d'être seul pour un Gobbo?"

Croc renifla. Il pouvait facilement s'imaginer ce que c'était et il se sentit encore plus seul qu'avant. Il reprit des forces et dit à Beany, "D'accord! Je vais avoir besoin de ton aide."

A partir de cet endroit, la légende n'est plus très claire. Les historiens ne savent pas exactement si Croc a réussi à sauver ses amis. Mais une chose est certaine: Croc est devenu le plus grand champion que les Gobbos aient connu...

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

DEMARRAGE DU JEU

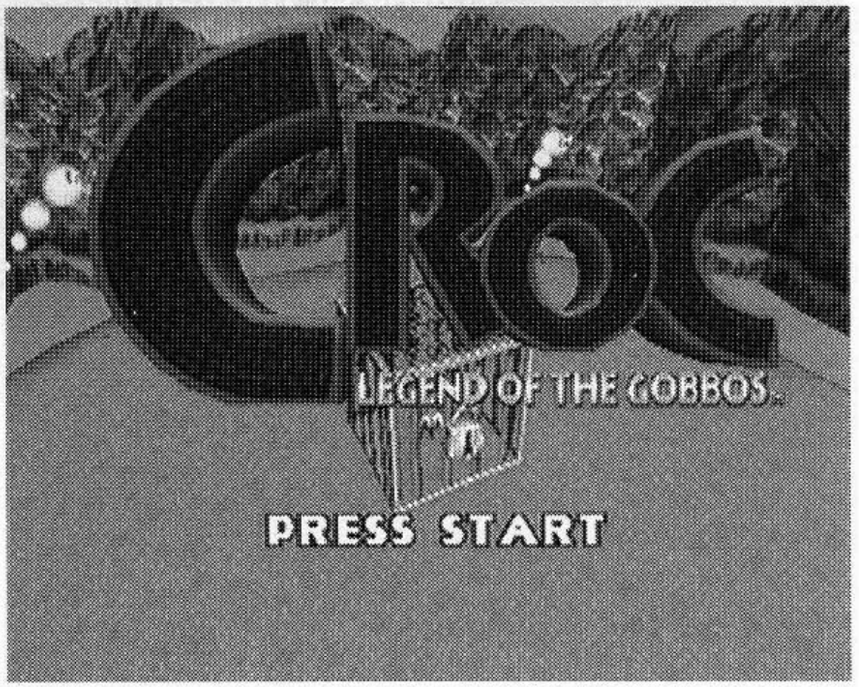
1. Installe ta console PlayStation™ conformément aux instructions d'utilisation données dans le manuel d'installation. Vérif que la console est éteinte avant d'insérer ou d'enlever un CD.
2. Insère le CD Croc™: Legend of the Gobbos et ferme le couvercle du compartiment à disque.
3. Insère une manette dans le port de manette n°1 et allume la console PlayStation™. La séquence d'introduction commence.

- Pour éluder la séquence d'introduction et les écrans de titre, appuie sur la touche ×. Le Menu principal apparaît.

  Reporte-toi à la rubrique Menu Principal.

Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer des périphériques ou des cartes mémoire lorsque la console est sous tension.

Vérifie que tu as suffisamment d'espace libre sur ta carte mémoire avant de commencer à jouer.



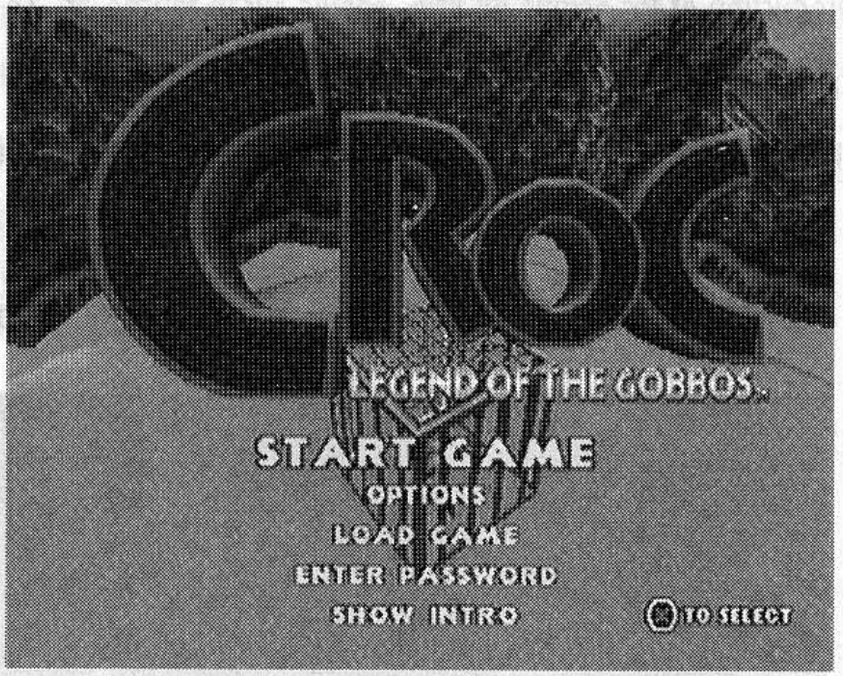
www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Pour éluder la séquence d'introduction et aller directement au Menu principal, appuie sur la touche START.

MENU PRINCIPAL

Le MAIN MENU (Menu principal) offre de nombreuses options: Start Game (Démarrer partie), Options, Load Game (Charger partie), Enter Password (Entrer mot de passe) et Show Intro (Afficher intro). Utilise les touches directionnelles HAUT/BAS pour mettre une option en surbrillance, et appuie sur la touche ✕ pour la sélectionner.



www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Start Game (Démarrer partie): cette option te permet de démarrer une partie et d'afficher la carte des Iles Gobbos. (rep
toi à la rubrique Map Screen).

Options: tu peux sélectionner Controller Set-Up (Configuration manette), Audio Options (Options Audio) et Misc. Options
(Diverses options) (reporte-toi à la rubrique Options).

Load Game (Charger partie) : cette option permet de jouer une partie sauvegardée auparavant sur une carte mémoire. (
ce sujet la rubrique Sauvegarde et chargement d'une partie).

Enter Password (Entrer mot de passe): cette option permet d'afficher un écran pour entrer un mot de passe. Tu peux utiliser un
de passe pour reprendre une partie sans utiliser de carte mémoire. (reporte-toi à la rubrique Mots de passe).

Show Intro (Afficher intro): tu peux lancer la séquence d'introduction et tout savoir sur l'histoire de Croc, des Gobbos et
l'attaque du Baron Dante!

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

L'ECRAN DE LA CARTE

Si tu sélectionnes Start Game (Démarrer partie) à partir du Menu principal, la carte des Iles Gobbo apparaît. Tu peux y voir le nom du niveau en cours et, sur un compteur en haut à droite, le nombre de Gobbos que tu as trouvé la dernière fois que tu as joué le niveau (le chiffre zéro est affiché si tu joues pour la première fois). Dans certains niveaux, il n' y a aucun Gobbo à trouver et le compteur n'est donc pas affiché.

Utilise les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner un niveau et appuie sur la touche ✕ pour le charger. Tu as la possibilité de rejouer si tu veux essayer d'améliorer ton score (ou juste pour le plaisir!).

Tu peux également sélectionner Other Options (Autres options) dans lesquelles tu peux quitter la partie actuelle ou accéder à l'écran principal Options (reporte-toi à la rubrique Options).

Tu peux enfin choisir Save Game (Sauvegarder partie) pour sauvegarder tes progrès sur une carte mémoire ou Show Level Password (Afficher mot de passe niveau) pour pouvoir continuer la partie plus tard. Ces fonctions sont détaillées ci-dessous dans les rubriques Sauvegarde et chargement et Mots de passe.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

OPTIONS

Tu passes à l'écran OPTIONS et si tu sélectionnes OPTIONS dans le MENU PRINCIPAL ou Other Options (Autres options) dans l'ECRAN DE LA CARTE.Utilise les touches directionnelles pour mettre en surbrillance l'un des choix disponibles et appuie ensuite sur la touche ✕ pour l'activer.

CONTROLLER SET-UP (CONFIGURATION MANETTE): tu peux changer la configuration de ta manette et choisir l'une des trois configurations pré-définies et, si tu en as une, calibrer ta manette analogique en suivant les instructions qui apparaissent à l'écran (voir CONTROLE DE CROC).

AUDIO OPTIONS (OPTIONS AUDIO): tu peux régler le volume de la musique et celui des effets sonores (sound effects) en sélectionnant l'élément que tu souhaites changer et en utilisant les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**. Tu peux également sélectionner ton mode audio préféré: Mono, Stéréo ou Dolby Surround™.

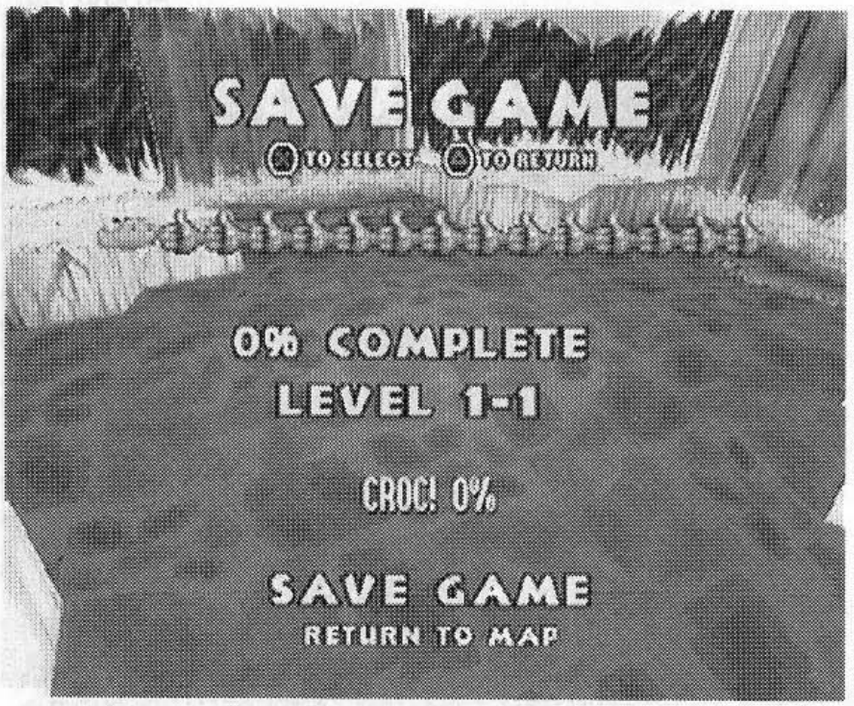
MISC. OPTIONS (OPTIONS DIVERSES): cette option te permet d'effacer de ta carte mémoire des parties sauvegardées, de revenir à toutes les options par défaut et de régler la position de ton écran.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Tu peux choisir l'option Save Game (Sauvegarder partie) à partir de la liste des choix de menus sur l'ECRAN DE LA CARTE. Un écran apparaît affichant les parties et les espaces disponibles sur ta carte mémoire. Souviens-toi que tu ne dois jamais insérer ou retirer de carte mémoire pendant la sauvegarde ou le chargement d'une partie.



Un texte s'affiche et te communique le nom du niveau; la barre de progression t'indique la part de ta partie actuelle sauvegardée. Utilise les touches directionnelles **GAUCHE /DROITE** et sélectionne un bloc sur lequel tu peux sauvegarder. Mets en surbrillance le choix de menu Save Game (Sauvegarder partie) grâce aux touches directionnelles **HAUT/BAS**, sélectionne-le ensuite en appuyant sur la touche ✕.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Tu peux sauvegarder sur une partie précédemment sauvegardée, mais tu dois confirmer que ton choix.

Si tu quittes l'écran Save game (Sauvegarder partie), un mot de passe te sera donné (voir Mots de passe). Appuie sur la touche ✕ pour retourner à l'écran de la carte.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Tu peux sélectionner Load Game (Charger une partie) à partir du MENU PRINCIPAL. Choisis ensuite l'option Load Game (Charger partie) et un écran similaire à celui de l'écran Sauvegarder partie apparaît. Une liste t'indique les blocs utilisés et le texte montre quel niveau ils représentent et jusqu'à quel pourcentage ils sont remplis.

Utilise les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner la partie que tu souhaites et mets-la ensuite en surbrillance et appuie sur la touche ✕. Tu reviens à l'écran de la carte avec le niveau correspondant qui est affiché.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

MOTS DE PASSE

Ils constituent une alternative aux sauvegardes de parties sur carte mémoire. Ils contiennent les informations suivantes:

- Le niveau dans lequel tu es
- Le niveau le plus élevé que tu as atteint
- Les niveaux secrets auxquels tu as accédé
- Les niveaux secrets que tu as terminés (par exemple, réunir les pièces du puzzle)

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Les PASSWORDS (MOTS DE PASSE) ne permettent pas de sauvegarder les configurations des options ou bien le nombre de Gobbos que tu as sauvés pour chaque niveau. Ces informations ne sont conservées que dans les parties sauvegardées sur ca mémoire.

Tu peux obtenir un mot de passe de deux manières: tu peux en demander un dans l'écran de la carte ou, si tu annules une sauvegarde, un mot de passe est affiché automatiquement (reporte-toi à la rubrique Sauvegarde et chargement d'une partie Les mots de passe sont la combinaison de quatre lettres: U, D, L et R. Elles correspondent aux touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE** sur la manette.

Pour entrer un mot de passe, sélectionne l'option Enter Password à partir du MENU PRINCIPAL. Tu dois entrer un mot de pas de 15 caractères en utilisant les touches directionnelles. Une fois que tu as entré le dernier caractère, l'écran de la carte apparaît affichant le niveau approprié. Si ton mot de passe est incorrect, tu retournes au MENU PRINCIPAL.

QUITTER UNE PARTIE

Lorsque tu joues, tu peux redémarrer de deux manières:

1. Pour faire une pause pendant la partie, appuie sur la touche **START**. Appuie ensuite sur la touche **SELECT** et choisis l'option Quit Game (Quitter partie). Confirme ton choix lorsqu'on te le demande.
2. Appuie sur la touche **SELECT** et appuie et maintiens enfoncée la touche **START**.

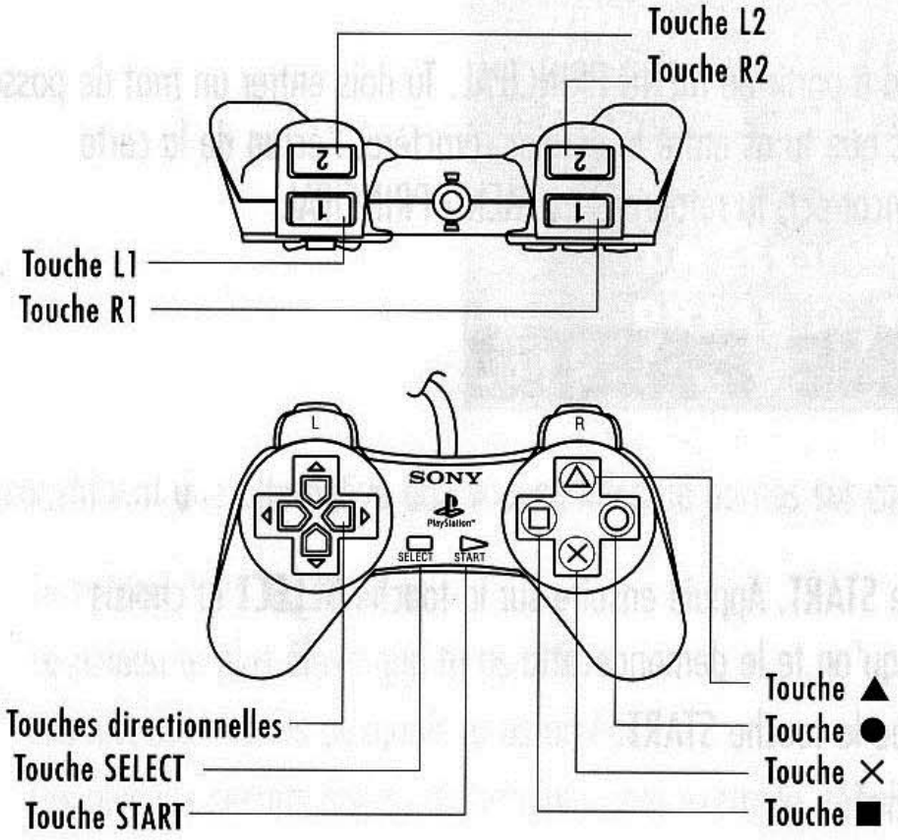
Avec ces deux méthodes, tu reviens au Title Screen (Ecran de titre).

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

CONTROLE DE CROC

Les descriptions de commandes mentionnées ci-dessous concernent la configuration de la manette de la PlayStation™ et les commandes de Croc par défaut.



Commande	Action
Touche directionnelle **HAUT**	Avancer
Touche directionnelle **BAS**	Reculer
Touche directionnelle **GAUCHE**	Tourner à gauche
Touche directionnelle **DROITE**	Tourner à droite
Touche ×	Sauter
Touche ■	Attaque
Touche ▲	Activer caméra-Croc
Touche ●	Petit saut/demi-tour
Touche **L1**	Pas à gauche
Touche **R1**	Pas à droite
Touche **L2**	Sélectionner hauteur de caméra
Touche **R2**	Sélectionner hauteur de caméra

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

MODE NORMAL

Marcher/Courir: appuie sur la touche directionnelle **HAUT** pour faire avancer Croc. Si la touche est maintenue enfoncée, il met à courir.

Tourner à gauche/droite: appuie sur les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour que Croc change de direction. Si est en l'air à ce moment-là, il tombera dans la direction choisie. Si tu appuies sur la touche ✕ (Sauter) et les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**, Croc effectue des sauts latéraux.

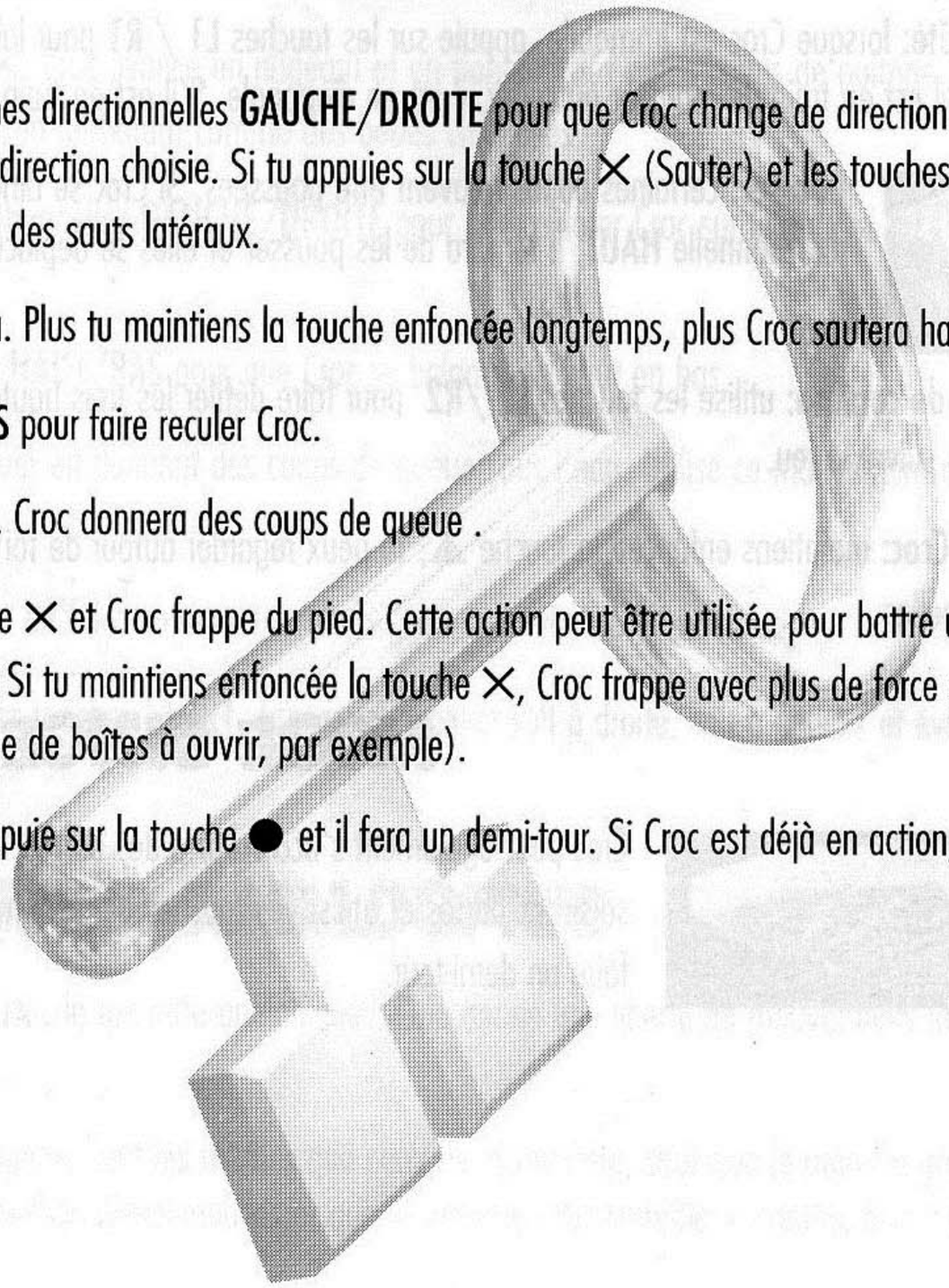
Sauter: appuie sur la touche ✕ et Croc sautera. Plus tu maintiens la touche enfoncée longtemps, plus Croc sautera haut.

Reculer: appuie sur la touche directionnelle **BAS** pour faire reculer Croc.

Coup de queue: si tu appuies sur la touche ■, Croc donnera des coups de queue .

Frapper du pied: appuie deux fois sur la touche ✕ et Croc frappe du pied. Cette action peut être utilisée pour battre un ennemi ou pour casser et ouvrir certains objets. Si tu maintiens enfoncée la touche ✕, Croc frappe avec plus de force et pe casser plusieurs objets en même temps (une pile de boîtes à ouvrir, par exemple).

Petit saut/Demi-tour: si Croc est immobile, appuie sur la touche ● et il fera un demi-tour. Si Croc est déjà en action, il exécutera un saut impressionnant.

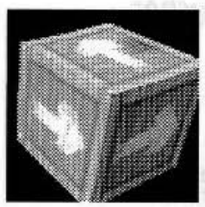


www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Grimper: il existe certains murs que Croc est capable d'escalader. Appuie sur la touche directionnelle **HAUT** au moment approprié; Croc protestera mais escaladera le mur. Appuie sur la touche directionnelle **BAS** pour le faire redescendre, et sur les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour qu'il se déplace latéralement sur le mur.

Pas de côté: lorsque Croc est immobile, appuie sur les touches **L1 / R1** pour lui faire faire un pas de côté à gauche ou à droite. S'il est en train de marcher ou courir, il ira en diagonale. S'il est en train de sauter, il tournera sur lui-même.

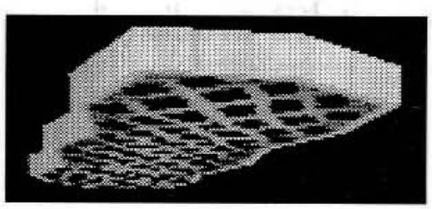


Pousser: certaines boîtes peuvent être poussées. Si Croc se dirige vers elles et si tu appuies sur la touche directionnelle **HAUT**, il tentera de les pousser et elles se déplaceront.

Hauteur de caméra: utilise les touches **L2 /R2** pour faire défiler les trois hauteurs de caméra et choisir celle avec laquelle tu souhaites suivre le jeu.

Caméra-Croc: maintiens enfoncée la touche ▲, tu peux regarder autour de toi en utilisant simultanément les touches directionnelles.

MODE SINGE



Croc peut également s'accrocher à des barres, tout comme un singe. Saute (touche ✕) pour saisir les barres et utilise les touches directionnelles pour te balancer. Utilise la touche ● pour faire un demi-tour.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

MODE NAGE

Même élevé par les Gobbos, Croc est resté un crocodile et est donc parfaitement à l'aise dans l'eau.

Nager en avant: si tu appuies sur la touche ✕, Croc avance en nageant et en donnant des petits coups de poitrine. Maintie cette touche enfoncée, et Croc se laisse glisser en barbotant comme des bébés crocodiles.

Changer de direction: utilise les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour faire pivoter Croc sur la gauche ou sur la droite.

Se balancer: utilise les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour que Croc se balance de haut en bas.

Attaquer: la touche ■ permet à Croc d'attaquer en donnant des coups de queue sous l'eau. Utilise ce mouvement pour casser et ouvrir des boîtes.

Exécuter un saut: la touche ● permet à Croc de faire un demi-tour dans l'eau avec vitesse et précision.

Pagayer à gauche/droite: si tu appuies sur les touches **L1/R1**, Croc peut pagayer soit à droite, soit à gauche et éviter les obstacles avec plus de précision.

MANETTE ANALOGIQUE

Croc™: Legend of the Gobbos est compatible avec la manette analogique . Cela donne une liberté de mouvements incroyable au jeu.

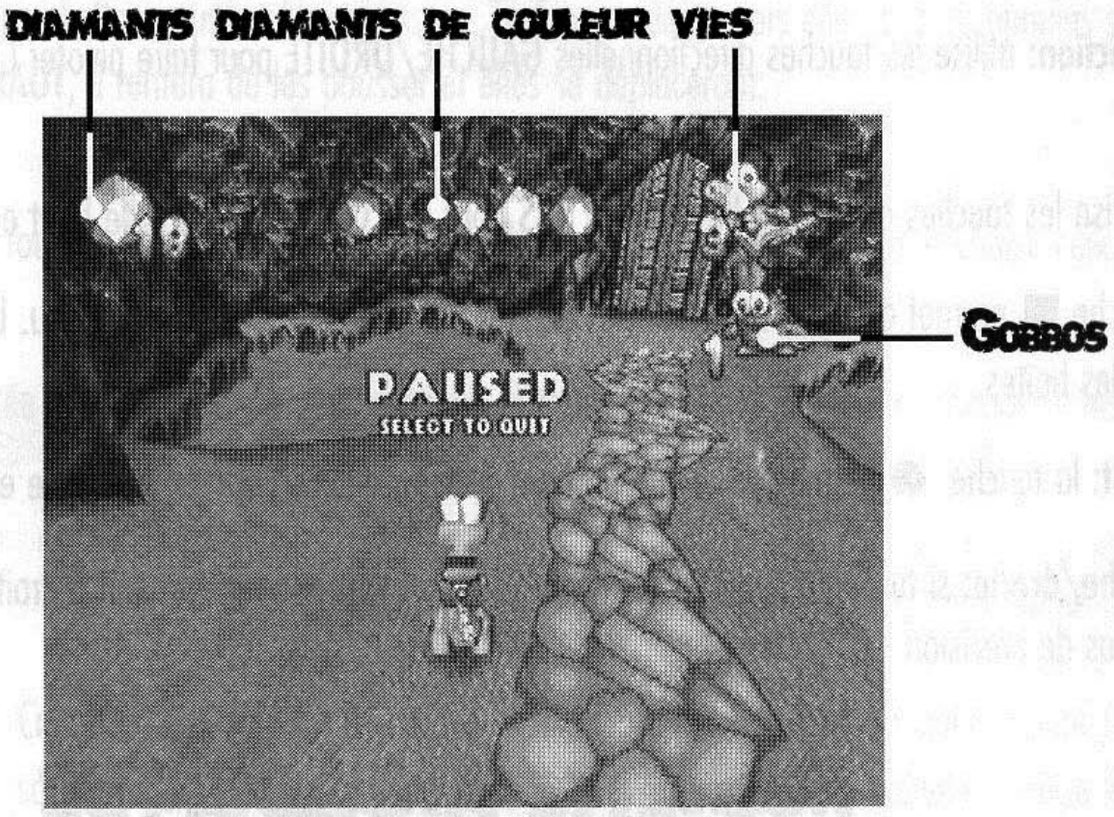
Les paramètres par défaut de la manette analogique sont les mêmes que ceux de la manette, sauf que le manche gauche es utilisé pour faire déplacer Croc à la place des touches directionnelles et que le manche droit contrôle la caméra à la place des touches directionnelles et ▲.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

INFORMATIONS A L'ECRAN

Des informations apparaissent à l'écran uniquement dans des cas précis. Autrement, elles restent cachées. Tu peux vérifier ton statut à tout moment en faisant une pause avec la touche **START**. Lors de la pause, les nombres suivants sont affichés: Diamants, Diamants de couleur, Vies et Gobbos.



Diamants: il s'agit du nombre de diamants blancs protecteurs que tu as réuni au cours de ce niveau.

Diamants de couleur: cinq diamants de couleur différentes sont à rassembler dans chaque niveau. Cette information indique quels sont les diamants que tu as trouvés à ce stade du jeu. Lorsque tu en as cinq, ils s'allument et tu sais que tu les as tous.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Vies: cette information indique le nombre de vies qu'il te reste. Une nouvelle partie démarre avec deux vies.

Gobbos: il s'agit du nombre de Gobbos que tu as trouvés dans le niveau en cours. Tu dois trouver six Gobbos dans chaque niveau.

Résultats de fin de niveau: lorsque tu sonnes le gong de Beany pour terminer le niveau tu vois ce que tu as ramassé au cours du niveau. En outre, tous les diamants blancs que tu as ramassés sont ajoutés sur un montant à reporter. Si tu en as 100, tu as droit à une vie supplémentaire.

STRUCTURE DU JEU

Tu dois traverser les quatre îles qui constituent l'archipel Gobbo et trouver autant de petits amis que tu le peux. Chaque île est protégée par deux Gardiens (qui étaient autrefois des habitants innocents de l'île et qui ont été transformés en créatures redoutables par le Baron Dante). Chaque gardien protège trois niveaux d'une île.

Dans chaque niveau, autre que les Secret Levels (Niveaux Secrets) et les Guardian Levels (Niveaux Gardiens), six Gobbos sont cachés. Si tu les trouves tous les six, tu as entièrement terminé le niveau. Si tu trouves les six Gobbos dans chacun des trois niveaux défendus par un Gardien et abats ensuite le Gardien, tu as accès à un Niveau Secret.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Il existe tout au long du jeu huit Niveaux Secrets et chacun contient une pièce du Puzzle magique. Selon la légende, il existe là-bas une cinquième île mystérieuse, cachée, qui n'apparaît que si les huit parties d'un puzzle magique sont reconstituées.

SCORE

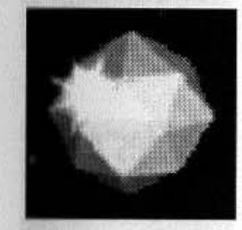
Lorsque tu sauvegardes ou charges une partie, un score s'affiche sous forme de pourcentage. Pour avoir 100%, tu dois trouver tous les Gobbos, toutes les pièces du puzzle, terminer tous les niveaux secrets, et abattre tous les gardiens!

www.oldiesrising.com

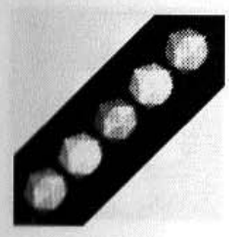
www.oldiesrising.com

ELEMENTS INTERACTIFS

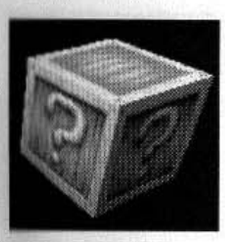
Gobbos: les Gobbos, les mignons petits amis de Croc, ont été dispersés sur les îles par le Baron Dante. Tu l trouveras cachés dans des boîtes ou enfermés dans des cages. Lorsque Croc les touche, ils se rétrécissent comme par magie et rentrent dans son sac à dos.



Diamants blancs: les îles en sont couvertes. Si tu ne transportes pas de diamants blancs et es blessé, tu perds une vie, mais si tu en as, tu les feras tomber, tout simplement. Les diamants s'ajoutent à la fin de chaque niveau, et pour 100 diamants que tu ramasses, tu recevras une vie supplémentaire. Si tu en as moins de 100, ils sont transportés jusque dans le niveau suivant, mais à la fin du niveau, les vieux diaman et les nouveaux sont réunis, et si tu en as plus de 100, tu as une vie supplémentaire. S'ils sont moins de 100, tu les gardes pour le niveau suivant.



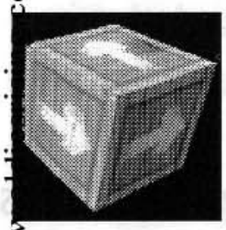
Diamants de couleur: chaque niveau a une porte en diamant, mais pour la franchir, tu as besoin des cinq Diamants de couleur cachés dans le niveau.



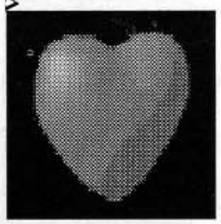
Boîtes à ouvrir: elles changent légèrement de niveaux en niveaux, mais avec un bon coup de pied, tu parviendras toujours à les casser et les ouvrir. Elles renferment toujours quelque chose d'important.

www.oldiesrising.com

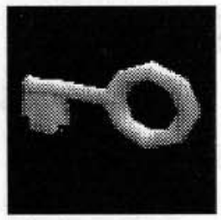
www.oldiesrising.com



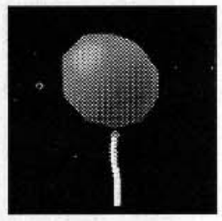
Boîtes déplaçables: ces boîtes (avec des flèches peintes dessus) sont très utiles pour te rendre à des endroits que tu ne peux pas atteindre normalement.



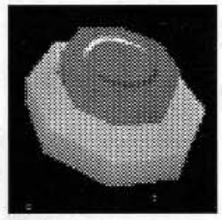
Vies supplémentaires: elles prennent la forme de coeurs et se trouvent dans de nombreux endroits (le plus souvent cachés) à travers le jeu. Trouver un coeur te permet d'avoir une vie supplémentaire.



Clés: Croc doit ramasser des clés en argent pour libérer ses amis Gobbos enfermés en cage et des clés en or pour ouvrir les portes.



Ballons: ils te transportent à un autre point du niveau. Accroche-toi bien et profite de la vue!

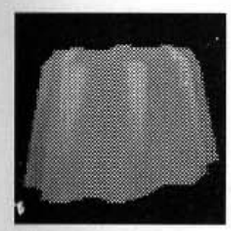


Interrupteurs: tu trouveras souvent par terre des interrupteurs. Si tu sautes dessus, une plate-forme bougera ou apparaîtra. Certains interrupteurs retrouvent leur forme initiale après un certain temps.

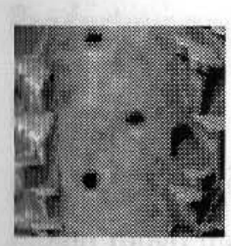
Barres : elles te permettent de te balancer au-dessus d'endroits dangereux du niveau (tels que de la lave, de l'eau électrifiée...). Tu peux te balancer sous les barres, ou si tu sautes assez haut, courir dessus.

www.oldiesrising.com

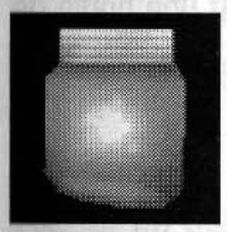
www.oldiesrising.com



Gelée: ces desserts roses t'aident à sauter pour atteindre des endroits très élevés.

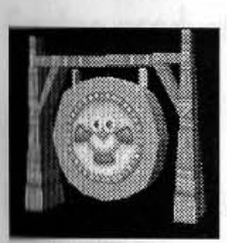


Murs escaladables: même si tu ne parviens pas à escalader la plupart des murs, certains murs ont des parois escaladables. Recherche sur les murs des crêtes et des entailles pour voir si tu peux les escalader.



Torches: certains niveaux sont très sombres et tu as besoin de lumière. Dans ces niveaux, tu peux ramasser des boules de lumières appelées torches. Elles éclairent l'endroit où tu es pendant une période limitée, alors fais vite!

Puzzles: il existe huit Niveaux Secrets sur les quatre îles du jeu. Chacun d'eux contient une pièce de puzzle magique. L'objectif des Niveaux Secrets est de trouver cette pièce. Lorsque tu la trouves, le niveau se termine. Si tu as les huit pièces, Croc assemblera le puzzle magique qui révélera un tout nouveau secret étonnant!



Gong de Beany : frappe le gong à la fin du niveau et Beany l'Oiseau descendra et t'emportera dans le niveau de ton choix.

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

LES ENNEMIS DE CROC

Lors de sa quête héroïque, Croc se rendra compte qu'il a beaucoup d'ennemis. Voici certains détails sur les méchants:

DANTINIS

Voici les méchants comparses du Baron Dante. Il y a autant de Dantinis que d'odeurs désagréables sur un tas d'ordures et ils sont tous différents! L'un te poursuit, l'autre fait la roue, un autre a des ailes de chauve-souris, un autre saute en avant puis en arrière, l'autre frappe du pied sur les barres au-dessus de toi, un autre envoie des boules de neige ou devient une boule de flammes, ou encore nage ou te dérobe des Gobbos!

AUTRES ENNEMIS

Tu auras à affonter une horde d'autres ennemis dans ta quête pour sauver les Gobbos et abattre le Baron Dante. Cela va des abeilles et vers géants aux poissons-vampires, au redoutable Swipe Swiftly, l'épéiste du Vermont. Sans parler des Gardiens de Niveaux que Dante a crée pour stopper ta course. Fais attention à Tooty the Feeble, Fighting Flibby, Chumly the Rocket Man, Itsy the Ice Demon, et à beaucoup d'autres!

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

GENERIQUE

FOX INTERACTIVE

Producteur exécutif: Paul Provenzar

Producteur: David Stalk

Producteur associé: Chris Mill

Responsable contrôle qualité: Michael Dur

Contrôle qualité: Eric Asevo, Jackson Hamiter, Jennifer Kelly, Erik Larson, Allyson Lund, Bruce Maksi
Paul Pawlicki, Harish Rao, Theresa Rizzo, Seth Roth, Mike Schneid

Docteur en Gobbologie: Neil Als

ARGONAUT

Testeurs: Anna Larke, Howard Scott, Roger Davies, Nick Rodriguez, Chris Tudor-Smith, Ashley Rubenste

Responsable test: Nathan Burlo

Equipe production: Julian Jameson, Jim Loftus, Mark Washbroo

Création artistique: Scott Butler, Nina Drabwell, Mick Hanrahan, Luke Verhulst, Simon Keatin

Conception des niveaux: Nic Cusworth, Nathan Burlow, Lynsey Bradshaw, Simon Keating, Richard Griffith

Musicien principal: Justin Scharvon

Musique et effets sonores: Karin Griffin, Martin Gwynn Jones, Justin Scharvon

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Supervision enregistrements musique:	Steve Levine
Musiciens:	Trumpet, Noel Langley; Drums and Percussion, Terl Bryant
Interprétation:	Jonathan Aris
Programmation additionnelle:	Matthew Porter, Saviz Izadpanah, Gavin Ashdown
Programmation personnage:	Dan Laufer, Paul McAllister
Conception personnage:	Simon Keating, Peter Day
Animations personnage:	Peter Day, Lisa Springett, Jason Smith
Responsable conception:	Nic Cusworth
Responsable programmation:	Anthony Lloyd, Lewis Gordon
Producteurs exécutifs:	John Edelson, Jez San
Nous remercions particulièrement:	Duncan Brown, Suzanne Cole, Simon Everett, Ian Foster, Carl Graham, Richard Joseph, Marcus Morgan

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

©1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés ©1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique es enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

R U L U R L U R D R U R L U D

L D R U L L D U D U U L U L D .

D R R R R R L U D R R D L L

U D D L L D D U L R U D R R U

L L R U R U D U R R R L U L D

www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

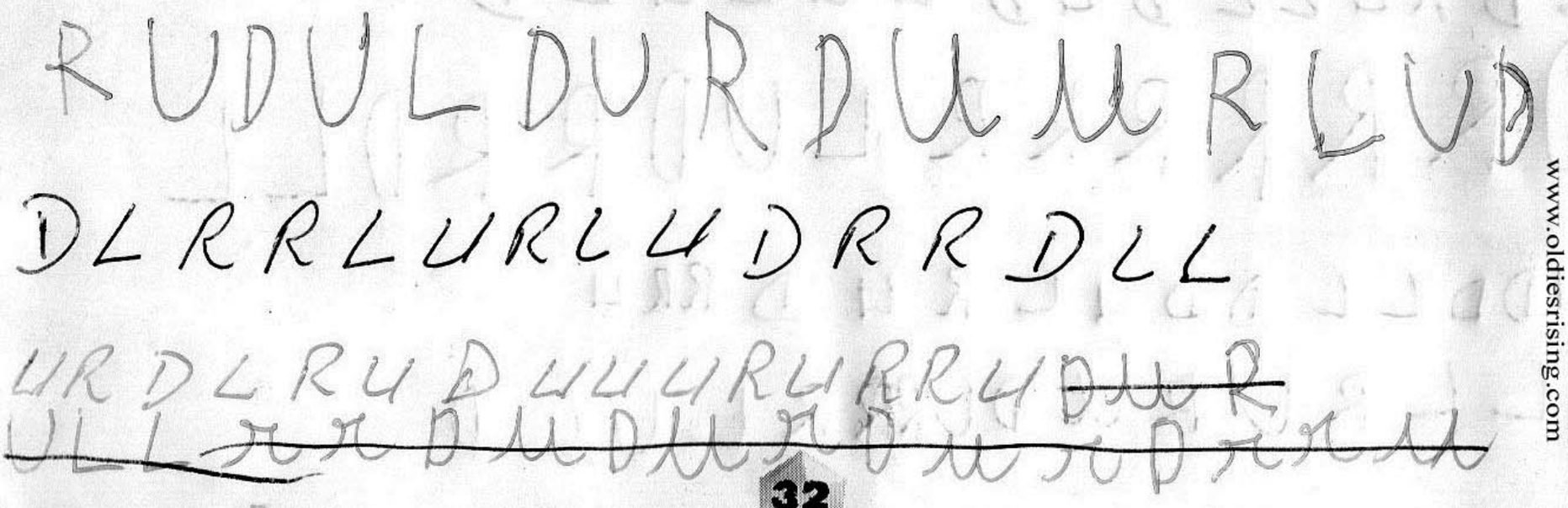
RETOUR APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Electronic Arts , Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Croc et Croc: Legend of the Gobbos © 1997 Argonaut Software Limited. Tous droits réservés. "Twentieth Century Fox," "Fox," "Fox Interactive" et leurs logos associés appartiennent Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.



www.oldiesrising.com

www.oldiesrising.com

Customer Service Numbers		Games Hotlines	
• Australia	02 987 80 533	Please contact your local distributor	
• Austria	0450 199 000 500	Please contact your local distributor	
• Belgium	025 020 593	Please contact your local distributor	
• Denmark	31 23 24 04	Please contact your local distributor	
• France	01 40 88 04 88	04 72 53 25 00	
• Germany	01 90 578 578	02408 / 940555	
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor	
• Ireland	01 4054022	Please contact your local distributor	
• Italy	00 39 633 074 214	Please contact your local distributor	
• Netherlands	0495 544 562	Please contact your local distributor	
• New Zealand	09 479 7459	Please contact your local distributor	
• Norway	6679 9620	Please contact your local distributor	
• Portugal	(01) 354 2200	Please contact your local distributor	
• Spain	902 102 102	1-304 7091	
• Sweden	(+46) 08510 19600	08-594 106 80	
• Switzerland	052 243 0555	Please contact your local distributor	
• UK	0990 99 88 77	01753 546465	

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

www.oldiesrising.com

FOX INTERACTIVE™

ARGONAUT SOFTWARE LTC™

FXF06101367M

Distribué par:

ELECTRONIC ARTS™

SLES-00593

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030931014543